

# HOW TO ROB A BANK

UNITE LE FORZE PER NEUTRALIZZARE  
LE GUARDIE... E RUBARE IL BOTTINO!

GOO  
GATEONGAMES



PROGETTO **HOW TO ROB A BANK**

FIRMA

OBIETTIVO **REGOLAMENTO**

LINGUA



VERSIONE  
NUMERO

**1.5**



## E QUINDI VOLETE RAPINARE UNA BANCA?

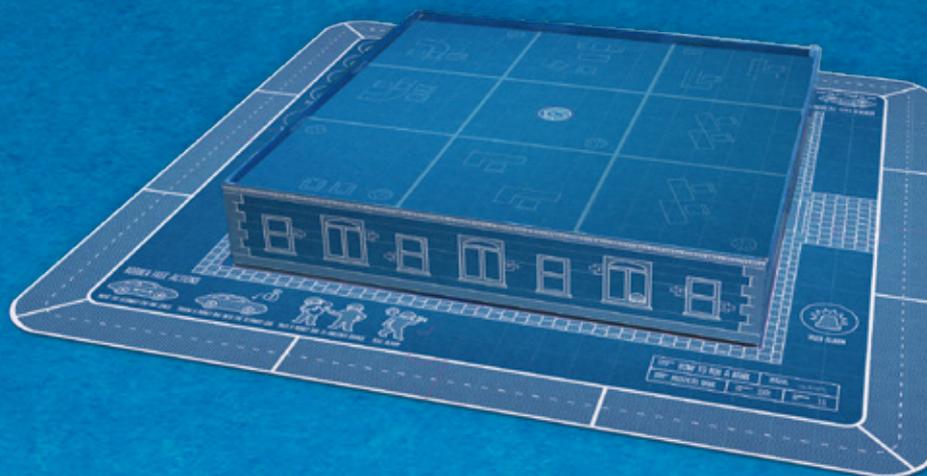
Perfetto, avete scelto il gioco giusto!\*

Questo perché imparerete i trucchi del mestiere proprio rapinando una Banca! Per riuscire nell'impresa userete la Planimetria della Banca, un'Auto per la fuga, Spray al Peperoncino e molto altro.

Durante la FASE 1, esplorerete la mappa della Banca. Successivamente, nell'adrenalina FASE 2, pianificherete insieme il piano da mettere in atto. Passerete infine alla FASE 3, quando metterete in pratica il vostro geniale piano per derubare la Banca! Fate però attenzione alle Guardie che si aggirano nella Banca, anche loro hanno alcuni assi nella manica per mettervi i bastoni tra le ruote... e faranno di tutto per riuscirci.

*\* Per chiarire... il gioco non vi insegnerà DAVVERO come si deruba una Banca! Non siete mica dei novelli rapinatori di Banche... vero?*

## COMPONENTI



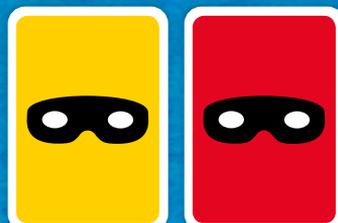
1 plancia di gioco Planimetria, 4 tessere Strada da assemblare



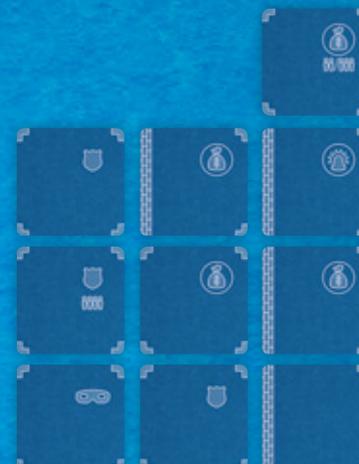
7 gettoni Bottino



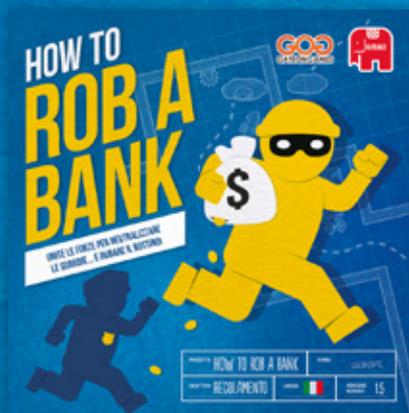
1 gettone Allarme



45 carte Ladro (gialle, rosse e verdi)  
15 carte Guardia (blu)



10 tessere Stanza



Questo regolamento



3 pedine Ladro (giallo, rosso e verde), 3 pedine Guardia (blu), 1 pedina Auto



## OBIETTIVO DEL GIOCO

I **Ladri** vincono la partita riuscendo a rubare il numero richiesto di gettoni Bottino prima della fine del terzo round. La **Banca** vince invece se riesce a impedirlo.

**Attenzione: il Bottino si considera rubato quando viene lanciato nell'Auto (vedere "Lanciare il Bottino nell'Auto" a pagina 4).**



**2-3 giocatori:** i Ladri vincono rubando 4 gettoni Bottino, altrimenti vince la Banca.



**4 giocatori:** i Ladri vincono rubando 5 gettoni Bottino, altrimenti vince la Banca.

## PREPARAZIONE

### CARTE E GIOCATORI

Scegliete quale giocatore tra voi vestirà il ruolo della Banca. Il giocatore **Banca** prende il mazzo di carte Guardia. In una partita a 2-3 giocatori, la Banca prende inoltre 2 pedine Guardia, mentre in una partita a 4 giocatori, la Banca prende 3 pedine Guardia. Il resto dei giocatori saranno i **Ladri**. Ogni giocatore Ladro sceglie 1 colore e prende la pedina Ladro e il mazzo di carte Ladro di quel colore.

In una partita a 2 giocatori, il giocatore Ladro utilizza 2 pedine Ladro e i 2 mazzi di carte Ladro del colore corrispondente, anziché 1. Il resto delle regole è lo stesso per una partita a 3 giocatori.

**I Ladri formano una banda che pianifica insieme il proprio furto alla Banca!**



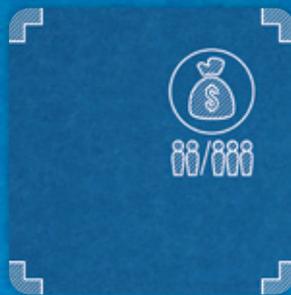
**2-3 giocatori**



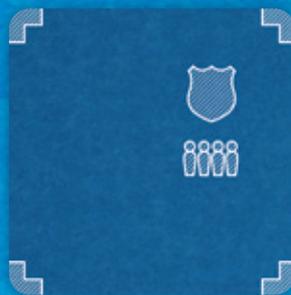
**4 giocatori**

## PLANIMETRIA E STANZE

Posizionate la parte inferiore della scatola del gioco al centro del tavolo e posizionate la plancia Planimetria sopra di essa. Il foro al centro serve solamente per rimuovere più comodamente la plancia. Assemblate le 4 tessere Strada attorno alla Banca tridimensionale appena costruita, come mostrato nell'immagine dei componenti. Durante ogni partita utilizzerete sempre e solo 9 delle 10 tessere Stanza. **Prendete la tessera Stanza con il numero di giocatori corrispondente al vostro e mettetela via l'altra**, non la utilizzerete in questa partita. La tessera per 2-3 giocatori mostra 1 gettone Bottino, mentre nella tessera per 4 giocatori è presente 1 Guardia aggiuntiva.



**2-3 giocatori** (NON utilizzata per partite a 4 giocatori)



**4 giocatori** (NON utilizzata per partite a 2-3 giocatori)

## ADESSO PIANIFICHIAMO LA RAPINA!

La Banca è composta da 3 livelli, uno per ciascun round di gioco. Ogni round è composto a sua volta da 3 fasi:

### FASE 1: Esplorare

Esaminate la Planimetria della Banca per individuare il Bottino.

### FASE 2: Pianificare

Utilizzando le proprie carte, i giocatori pianificano a turno le azioni che svolgeranno nella fase successiva.

### FASE 3: Rubare!

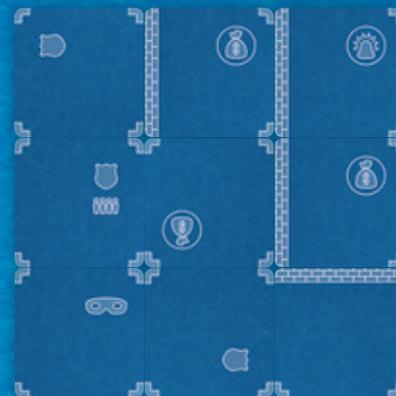
Il piano viene messo in atto! Giocate le carte per sgraffignare il Bottino.

### FASE 1: ESAMINARE

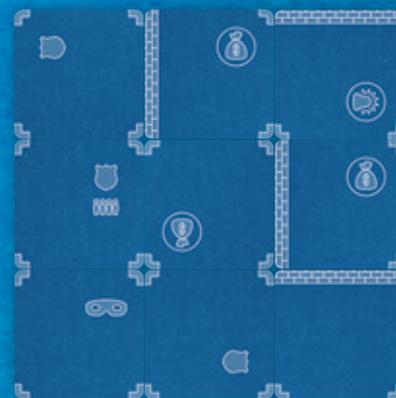
All'inizio di ogni round, il giocatore Banca prende le 9 tessere Stanza e le mescola bene tenendole coperte, dopodiché le posiziona a faccia in su sulla plancia Planimetria, iniziando dall'angolo in alto a sinistra e terminando con quello in basso a destra.

Quattro delle tessere Stanza hanno raffigurata una parete. Queste pareti spesse non sono attraversabili né dai Ladri, né tanto meno dalle Guardie. Mi dispiace, niente dinamite!

Se in questo modo si vengono a creare delle Stanze completamente chiuse dalle pareti, la Banca ha la possibilità di ruotare una o più tessere in modo tale da formare un'apertura. Potrebbe essere necessario ruotare più tessere per aprire le Stanze chiuse.



STANZE  
CHIUSE



STANZE  
APERTE

**Esempio: il giocatore Banca ha ruotato la tessera in alto a destra per aprire la Stanza precedentemente chiusa.**

Dopo aver costruito la Planimetria della Banca, posizionate gli elementi di gioco in base alle icone nelle Stanze come di seguito:



Posizionate sull'icona sacchetto 1 gettone Bottino, con il lato "Bottino" rivolto verso l'alto;



Posizionate sull'icona distintivo 1 pedina Guardia;



Posizionate sull'icona allarme il gettone Allarme, con il lato "Allarme" rivolto verso l'alto;



Posizionate sull'icona mascherina TUTTI i Ladri;



Posizionate l'Auto nella sezione di Strada più lontana rispetto alla posizione di partenza dei Ladri. Nel caso in cui i Ladri partano da un angolo della Planimetria, posizionate l'Auto in una delle sezioni all'angolo opposto, con i Ladri che scelgono se posizionarla nella sezione di destra o di sinistra. Se i Ladri partono dal centro, posizionate l'Auto in una delle sezioni d'angolo, con i Ladri che scelgono se posizionarla nella sezione di destra o di sinistra. **Attenzione: ogni sezione di strada è connessa esclusivamente alla Stanza corrispondente a fianco.**



Esempio di Banca al termine della FASE 1 (in 4 giocatori)

## FASE 2: PIANIFICARE

In questa fase i giocatori pianificano quali carte useranno nel corso della FASE 3.

**ATTENZIONE: nessuna azione viene eseguita durante la FASE 2.** La pianificazione viene svolta nel seguente modo:

1. Ogni giocatore mescola tutte le sue carte e ne pesca 8. Lasciate da parte le 7 carte rimanenti, vi serviranno nel corso del prossimo round. I Ladri possono guardare la mano di carte dei loro alleati, tuttavia fate attenzione a quello che dite, le pareti della Banca hanno orecchie!
2. Il giocatore Banca sceglie 1 delle sue 8 carte e la posiziona a faccia in su, davanti a sé. Fate molta attenzione a questa carta, poiché questa sarà la prima azione della Banca.
3. Il giocatore Ladro a sinistra della Banca sceglie a sua volta 1 delle sue 8 carte e la posiziona a faccia in su, davanti a sé. Proseguite in senso orario con i Ladri successivi che fanno lo stesso.



Carte a faccia in su

4. Il giro riparte con la Banca che sceglie 1 nuova carta da posizionare davanti a sé, seguita dai Ladri in senso orario. Proseguite in questo modo finché tutti i giocatori non hanno scelto 5 carte ciascuno.

**ATTENZIONE: posizionate le carte che scegliete impilandole una sopra l'altra, in modo che la carta più recente copra quelle precedenti.** Lasciate da parte le 3 carte rimanenti per il prossimo round.

**SUGGERIMENTO:** fate molta attenzione alle carte scelte dagli altri giocatori, in modo da provare a intuire le loro azioni nella prossima fase.



Pile di 5 carte a faccia in su.

**ATTENZIONE:** se state giocando in 2 giocatori, il Ladro avrà 2 pile separate di carte, una per ciascun Ladro.

## FASE 3: RUBARE!

Tutti i giocatori girano interamente la propria pila di carte a faccia in giù. **Non cambiate l'ordine delle carte!** Dopodiché la Banca rivela la carta in cima alla propria pila ed esegue l'azione indicata sulla carta. I giocatori proseguono in senso orario in questo modo

a rivelare ed eseguire le proprie azioni finché tutte le carte nelle pile non vengono giocate.

**Oltre alle azioni indicate sulle carte, i Ladri possono svolgere un'azione extra, vedere "Azioni Extra dei Ladri" a pagina 4.**



Pile di 5 carte a faccia in giù.  
Non cambiate l'ordine delle carte!

## FINE DEL ROUND

Il round termina non appena tutte le carte nelle pile dei giocatori sono state giocate. **Preparatevi per il prossimo round:**

1. rimuovete tutti gli elementi presenti sulla plancia Planimetria (pedine, tessere e gettoni);
2. eventuali gettoni Bottino trasportati dai Ladri vengono abbandonati nella fuga, andrà meglio la prossima volta...
3. procedete con un nuovo round svolgendo nuovamente le tre fasi. La partita termina in ogni caso alla fine del terzo round.

## FINE DELLA PARTITA

Non appena i Ladri riescono a rubare un sufficiente numero di gettoni Bottino in base al numero di giocatori (5 gettoni in 4 giocatori, o 4 gettoni in 2-3 giocatori), **la partita termina immediatamente con la vittoria dei Ladri.** Se al termine del terzo round i Ladri non sono riusciti a rubare un sufficiente numero di gettoni Bottino, **la Banca vince la partita.**



In 4 giocatori: i Ladri hanno vinto!



In 4 giocatori: la Banca ha vinto!

## CARTE E AZIONI

Ogni carta indica un'azione da eseguire durante la FASE 3. Alcune azioni sono obbligatorie, mentre altre possono essere eseguite solo se possibile. Quando su una carta sono indicate più azioni, l'ordine di esecuzione è scelto liberamente. Guardie e Ladri storditi non possono eseguire azioni.

### CARTE GUARDIA

La Banca può scegliere di far eseguire tutte le azioni a una sola Guardia, oppure diverse azioni a più Guardie. Se, ad esempio, la carta indica le azioni Muoversi e Placcare, la Banca può scegliere un'unica Guardia che le esegue entrambe, oppure due Guardie che ne eseguono una ciascuna.



**MUOVERSI** - Ogni icona vi permette di spostare 1 Guardia in una Stanza adiacente. Attenzione: non potete spostare le Guardie diagonalmente o attraverso una parete. **Tutti gli spostamenti sulla carta devono essere eseguiti obbligatoriamente.** Potete spostare una sola Guardia più volte o più Guardie una volta, l'importante è che le Guardie che spostate non finiscano il turno nella Stanza di partenza.



**PLACCARE** - Una Guardia può placcare 1 Ladro che si trovi **nella sua stessa Stanza**. Il Ladro placcato diventa stordito e il giocatore Ladro sdraia la sua pedina sulla plancia Planimetria. Se più Ladri sono presenti nella Stanza, la Guardia sceglie quale Ladro placcare. Se il Ladro placcato stava trasportando uno o più gettoni Bottino, li lascia cadere nella Stanza in cui si trova. I gettoni Bottino restano nella Stanza finché un Ladro non li raccoglie nuovamente (vedere "Carte Ladro").



**BLOCCARE** - Una Guardia può bloccare 1 gettone Bottino o gettone Allarme non bloccato che si trovi **nella sua stessa Stanza**. Gira il gettone Bottino o gettone Allarme sul lato "bloccato" (con il lucchetto). La Guardia non può bloccare un gettone Bottino trasportato da un Ladro.



**PLACCARE O BLOCCARE** - Una Guardia può placcare 1 Ladro OPPURE bloccare 1 gettone Bottino o gettone Allarme non bloccato che si trovi **nella sua stessa Stanza**.

### GUARDIE STORDITE

Una o più Guardie possono diventare stordite e trovarsi sdraiate sulla plancia Planimetria a causa di alcune azioni dei Ladri. Durante il proprio turno, la Banca può rinunciare a eseguire le azioni indicate sulla carta appena rivelata per far riprendere tutte le proprie Guardie e saltando così il proprio turno. Le azioni indicate sulla carta vengono dunque ignorate e **TUTTE** le pedine Guardia vengono rialzate, ma la carta viene comunque considerata risolta.

**Se c'è almeno una Guardia sveglia**, la Banca può decidere in alternativa di non far riprendere le Guardie stordite ed eseguire normalmente le azioni indicate sulla carta. **Le Guardie stordite non possono** tuttavia eseguire alcuna azione e la Banca è obbligata a far riprendere le proprie Guardie se tutte sono stordite.

### CARTE LADRO

I Ladri possono eseguire solamente le azioni indicate sulle carte del proprio colore.



**MUOVERSI** - Spostate il Ladro in una Stanza adiacente. Attenzione: non potete spostare il Ladro diagonalmente o attraverso una parete. **Lo spostamento deve essere eseguito obbligatoriamente.** Se il Ladro trasporta uno o più gettoni Bottino, li porta tutti con sé.



**RACCOGLIERE** - Il Ladro può raccogliere 1 gettone Bottino **non bloccato** che si trovi **nella sua stessa Stanza**. Posizionate il gettone Bottino sotto al Ladro per segnalare che il Ladro lo sta trasportando. **Se nella Stanza è presente una Guardia, il Ladro non può raccogliere i gettoni Bottino.** Tuttavia, se la Guardia nella Stanza è stordita, il Ladro può raccogliere normalmente i gettoni Bottino. Ogni Ladro può trasportare un qualsiasi numero di gettoni Bottino.



**SCASSINARE** - Il Ladro può scassinare 1 gettone Bottino o gettone Allarme bloccato che si trovi **nella sua stessa Stanza**. Girate il gettone Bottino o gettone Allarme sul lato "Bottino" o "Allarme". **Se nella Stanza è presente una Guardia, il Ladro non può scassinare i gettoni bloccati.** Tuttavia, se la Guardia nella Stanza è stordita, il Ladro può scassinare normalmente i gettoni.



**SPRAY AL PEPERONCINO** - Il Ladro può usare lo Spray al Peperoncino su 1 Guardia che si trovi **nella sua stessa Stanza**. La Guardia bersagliata diventa stordita,

il giocatore Banca sdraia la sua pedina sulla plancia Planimetria. Se più Guardie sono presenti nella Stanza, il Ladro sceglie quale bersagliare.



**CONDOTTI DI AERAZIONE** - Spostate il Ladro in una QUALSIASI Stanza.

**Lo spostamento deve essere eseguito obbligatoriamente.** Se il Ladro trasporta uno o più gettoni Bottino, li porta tutti con sé.



**SPRAY AL PEPERONCINO O RACCOGLIERE** - Il Ladro può usare lo Spray al Peperoncino su 1 Guardia OPPURE raccogliere 1 gettone Bottino non bloccato che si trovi **nella sua stessa Stanza**. La presenza delle Guardie impedisce la raccolta di gettoni come di norma.



**SCASSINARE O RACCOGLIERE** - Il Ladro può scassinare 1 gettone Bottino o gettone Allarme bloccato OPPURE raccogliere 1 gettone Bottino non bloccato che si trovi **nella sua stessa Stanza**. La presenza delle Guardie impedisce lo scassinamento e la raccolta di gettoni come di norma.

### LADRI STORDITI

I Ladri possono diventare storditi e trovarsi sdraiate sulla plancia Planimetria a causa di alcune azioni delle Guardie. Se il Ladro di un giocatore risulta stordito, durante il proprio turno quel giocatore deve rinunciare a eseguire le azioni indicate sulla carta appena rivelata per far riprendere il proprio Ladro e saltare così il proprio turno. Le azioni indicate sulla carta vengono dunque ignorate e la pedina Ladro viene rialzata, ma la carta viene comunque considerata risolta.

### AZIONI EXTRA DEI LADRI

Durante il proprio turno, i Ladri possono eseguire **1 azione extra** in aggiunta a quelle riportate sulla carta. Non pretenderete che i Ladri rispettino le regole? Questa azione extra **può essere eseguita prima o dopo aver eseguito le azioni sulle carta.**



**SPOSTARE L'AUTO** - Potete spostare l'Auto in una sezione di **Strada adiacente, a sinistra o destra**. Questo spostamento è molto importante, i Ladri dovranno lanciare il Bottino nell'Auto per rubarlo con successo!



**LANCIARE IL BOTTINO NELL'AUTO** - Se il Ladro trasporta uno o più gettoni Bottino E si trova in una Stanza collegata alla sezione di Strada dove si trova l'Auto, allora **può**

lanciare 1 gettone Bottino nell'Auto. SOLO in questo modo il Bottino si considera rubato!

**ATTENZIONE:** se nella Stanza è presente una Guardia, il Ladro NON PUÒ lanciare il gettone Bottino nell'Auto. Tuttavia, se la Guardia nella Stanza è stordita, il Ladro può lanciare normalmente il gettone Bottino. Inoltre, il Ladro non può lanciare il gettone Bottino attraverso una parete. Se il Ladro riesce a lanciare il gettone Bottino nell'Auto, posizionale nell'angolo della Strada in cui sono indicati i gettoni Bottino che i Ladri devono rubare per vincere la partita.



**PASSARE IL BOTTINO** - Se il Ladro trasporta uno o più gettoni Bottino e si trova in una Stanza con un altro Ladro, allora **può passare 1 gettone Bottino all'altro Ladro**. Posizionate il gettone Bottino sotto all'altro Ladro, in modo da segnalare chi lo sta trasportando. Attenzione: se nella Stanza è presente una Guardia, il Ladro non può passare il gettone Bottino. Tuttavia, se la Guardia nella Stanza è stordita, il Ladro può passare il gettone Bottino normalmente.



**ATTIVARE L'ALLARME** - Il Ladro può attivare il gettone Allarme **non bloccato** che si trovi **nella sua stessa Stanza**. Posizionate immediatamente tutte le Guardie nella Stanza dove è presente il gettone Allarme, ad eccezione di quelle stordite, dopodiché posizionate il gettone Allarme nell'angolo della Strada in cui è presente lo spazio per il gettone Allarme utilizzato nel round. Se nella Stanza è presente una Guardia, il Ladro non può attivare l'Allarme. Tuttavia, se la Guardia nella Stanza è stordita, il Ladro può normalmente attivarlo. Durante ogni round l'Allarme può essere attivato una sola volta.



## IN VACANZA

Alla fine ve la siete proprio meritata (diciamo onestamente...)!

## RIEPILOGO

### CARTE LADRO



MUOVERSI IN UNA STANZA ADIACENTE



RACCOGLIERE 1 GETTONE BOTTINO



SCASSINARE 1 GETTONE BLOCCATO



USARE LO SPRAY AL PEPERONCINO SU 1 GUARDIA



USARE I CONDOTTI DI AERAZIONE



USARE LO SPRAY AL PEPERONCINO SU 1 GUARDIA O RACCOGLIERE 1 GETTONE BOTTINO



SCASSINARE 1 GETTONE BLOCCATO O RACCOGLIERE 1 GETTONE BOTTINO

### GETTONI BOTTINO E ALLARME

Un Ladro **non può effettuare le seguenti azioni se una Guardia non stordita è presente** nella stessa Stanza!



RACCOGLIERE 1 GETTONE BOTTINO



PASSARE 1 GETTONE BOTTINO



LANCIARE 1 GETTONE BOTTINO NELL'AUTO



SCASSINARE 1 GETTONE BLOCCATO



ATTIVARE L'ALLARME

### CARTE GUARDIA



MUOVERSI IN UNA STANZA ADIACENTE



BLOCCARE 1 GETTONE NON BLOCCATO/ TRASPORTATO



PLACCARE 1 LADRO



PLACCARE 1 LADRO O BLOCCARE 1 GETTONE NON BLOCCATO/TRASPORTATO

### AZIONI EXTRA DEI LADRI

(Una per turno per Ladro)



SPOSTARE L'AUTO IN UNA STRADA ADIACENTE



LANCIARE 1 GETTONE BOTTINO NELL'AUTO



PASSARE 1 GETTONE BOTTINO



ATTIVARE L'ALLARME

### GUARDIE E LADRI STORDITI

Guardie e Ladri storditi non possono eseguire azioni (incluse le "Azioni Extra dei Ladri" a pagina 4). Per far riprendere le Guardie o i Ladri è necessario rinunciare a eseguire tutte le azioni indicate sulla carta e dunque saltare il turno.



Questo regolamento è stato editato da GateOnGames. Alcuni termini potrebbero differire da quelli che trovate sul retro della scatola perché adattati per fornirvi una più chiara spiegazione del gioco.

**Vuoi rimanere aggiornato sul regolamento?**



**Regolamento italiano a cura di GateOnGames:**  
[www.gateongames.com](http://www.gateongames.com) - [edizioni@gateongames.com](mailto:edizioni@gateongames.com)

**Impaginazione:** Margherita Cagnola

**Traduzione:** Giacomo Maltagliati

**Revisione:** Giulia Licciardello, Sollenda Cacini

**Supervisione:** Mario Cortese

**Distribuzione a cura di Dungeondice.it:**

[www.dungeondice.it](http://www.dungeondice.it)

**GateOnGames e DungeonDice.it sono un'idea di Zerosem S.R.L.**  
**Via per Camaione, 2 - 55064 - San Martino in Freddana (LU) - Italia**

**GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.**  
**Tutti i diritti sono riservati.**

**GOO**  
GATEONGAMES



Made by Diset, S.A.  
Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca,  
08040 Barcelona (Spain)  
Prodotto nei Paesi Bassi. [www.diset.com](http://www.diset.com)  
Gioco creato da Prospero Hall.  
Gioco e regole del gioco:  
© 2018 Forrest-Pruzan Creative, LLC.

62402

[jumbo.eu](http://jumbo.eu)  
[jumbostrategygames.com](http://jumbostrategygames.com)

